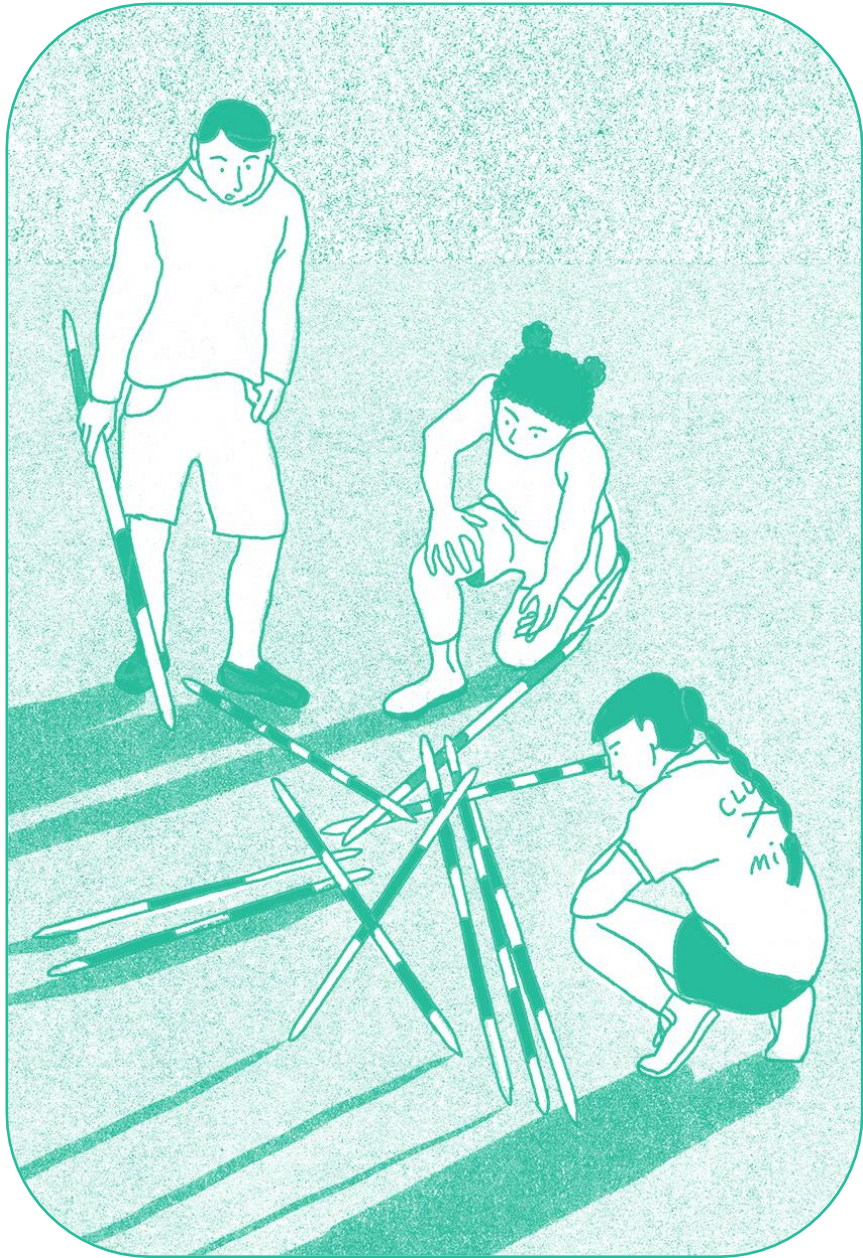




TRACES



par les fantastiques communs

Les fantastiques communs



L'association a été constituée en janvier 2024 à Genève.

Elle a pour but de valoriser, promouvoir, construire et développer des communs en Suisse Romande.

L'association construit des communs autour de thématiques de société, en particulier autour de tout type de vulnérabilité.

Les fantastiques communs proposent des expériences thématiques qui se traduisent ensuite par des objets, à savoir, des méthodes et des outils de dissémination et d'appropriation.

Les expériences thématiques :

- Le Voyage Exploratoire
- Les Résidences Merveilleuses

Les objets

- TRACES

<https://lesfantastiquescommuns.cc/>

Qu'est ce que TRACES ?

C'est une approche d'exploration et d'analyse systémique d'un projet

Pour qui ?

Les structures à but social (directions et équipes opérationnelles) :

- au niveau direction pour insuffler/initier/ déclencher la transformation de la structure
- au niveau opérationnel pour la mettre en œuvre de façon efficace.

Les porteurs de projet (en organisation ou indépendants)

Quand utiliser TRACES ?

TRACES est une approche visant à réduire les risques liés à votre projet lors des phases de définition, de cadrage, ainsi que de développement de votre projet.

✱ Les principes clés

L'approche est basée sur des principes clés :

❓ Le questionnement comme point de départ

❓ La logique hypothèses> tests>ajustements comme fonctionnement

Cette approche est une production de l'association les fantastiques communs.

Elle est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons – Attribution Partage dans les mêmes conditions 4.0 international.

Chacun peut l'utiliser et l'enrichir avec son expérience.

D'où vient TRACES ?

À l'origine...

- ☐ Une méthode d'innovation en essaim en licence Creative commons (viaparkour)
- ☐ De multiples expériences d'accompagnements de projets avec cette méthode et avec d'autres.
- ☐ Des « réflexes de questionnement » développés pour mieux comprendre, cerner un projet
- ☐ Une culture de l'hypothèse et du test
- ☐ Un culte de l'itération
- ☐ Une volonté de proposer une approche qui convienne autant à un porteur de projet indépendant qu'à une structure cherchant à se transformer

Les partis pris...

- ☐ Les outils ne sont pas essentiels mais se poser les bonnes questions est indispensable
- ☐ Tester au maximum pour vérifier l'utilité et l'accessibilité de ce qui est proposé
- ☐ Une approche ludique utilisable à n'importe quel moment de la vie d'un projet
- ☐ Une approche « pour tous niveaux » : du porteur de projet débutant à l'expert cherchant à développer des projets



Comment ça marche ?

Les principes méthodologiques

La valeur ajoutée de TRACES n'est pas tant dans ses outils mais dans ses principes clés: c'est le cadre dans lequel les outils sont utilisés qui est fondamental au succès du projet.

1

Chaque projet est unique

Il est essentiel de considérer chaque projet dans son unicité, que ce soit par ses objectifs, le territoire dans lequel il s'inscrit, ou encore la composition de son équipe. Par extension, chaque parcours de projet est également unique.

2

l'itération comme métronome

Les idées, solutions et apprentissages émergent à travers des brouillons successifs. Plutôt que de chercher la perfection du premier coup, il est crucial de vivre dans une logique d'exploration continue : rechercher l'essentiel, confronter et recueillir des expériences, et y chercher l'inspiration.

3

Il n'y a pas qu'une seule façon de faire

Chaque méthode d'innovation a été créée dans un contexte spécifique pour répondre à des enjeux particuliers. Adopter une posture agnostique envers les méthodes, en privilégiant les principes et outils les plus pertinents de chacune d'elles.

4

l'autonomie comme force

Les équipes projets sont responsables de développer librement leurs initiatives et faire les bons choix en fonction de leur contexte spécifique.



Comment ça marche ?

Les principes méthodologiques

La suite

⑤

L'asynchronisme comme levier

Le travail asynchrone permet à chacun de contribuer à son rythme, favorisant une meilleure gestion du temps et des idées. Cette flexibilité renforce la qualité des échanges tout en respectant les contraintes individuelles.

⑥

L'approche comme guide

Adopter TRACES, c'est accepter ses principes. Chaque méthode apporte une structure qui aide à clarifier et organiser les projets. En respectant son cadre, on optimise l'efficacité tout en l'adaptant aux besoins spécifiques de l'équipe.

⑦

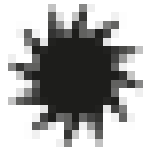
Le sens comme boussole

Un projet social et durable doit être porteur de sens pour ses bénéficiaires, son territoire et les personnes qui le portent. C'est la recherche de sens qui permet au projet de progresser et de répondre aux besoins du terrain.

⑧

Le questionnement comme moteur

Au-delà des méthodologies proposées et adaptées, il est crucial pour une équipe porteuse de projet de développer sa capacité de questionnement et de problématisation. Il s'agit de se poser régulièrement les bonnes questions et de prendre du recul par rapport à nos actions



Conditions pour que ça marche

Une équipe de pilotage

Elle a plusieurs fonctions :

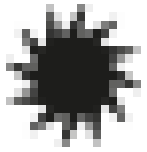
- ✦ Imaginer le cadre, l'enveloppe du ou des projets
- ✦ Rendre possible la concrétisation des projets
- ✦ En tirer des apprentissages transverses pour la suite et pour de futurs projets
- ✦ mettre en place la structure permettant l'émergence, la stabilité et la diffusion de la démarche
- ✦ garantir une démarche de test et d'itération et la répliquabilité du test

Une/des équipes projet

Votre rôle:

- ✦ Faire avancer vos projets en se questionnant et en testant
- ✦ Pouvoir prendre du recul pour nourrir les apprentissages communs

Dans certains cas équipe de pilotage = équipe projet
et dans ce cas il est toujours intéressant de s'interroger sur la casquette avec laquelle on s'exprime



Conditions pour que ça marche

ACCORDER DU TEMPS À VOTRE PROJET

POUR L'ÉQUIPE DE PILOTAGE,
ACCOMPAGNER UNE ÉQUIPE PROJET

c'est allouer du temps aux équipiers, dans le temps de travail pour travailler sur le projet

POUR L'ÉQUIPE PROJET,
CONCEVOIR UN PROJET

c'est prendre le temps de l'expérimentation, de formuler des hypothèses, de les tester et de documenter les apprentissages

c'est prendre le temps de s'organiser, seul ou en équipe pour éviter de s'éparpiller

c'est aussi prendre le temps de partager et de célébrer !



Les outils à disposition (Kit TRACES)

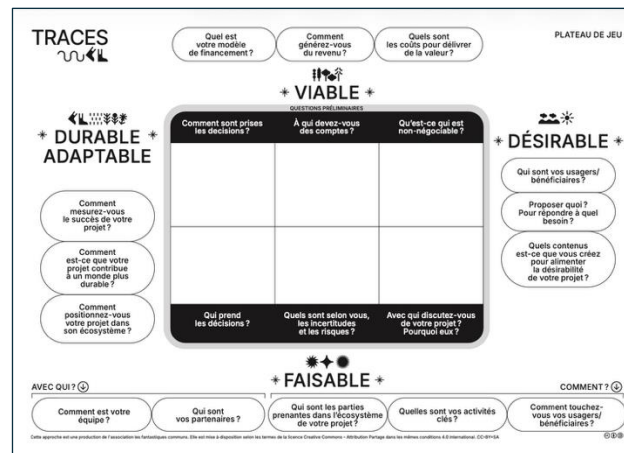
Règles du jeu



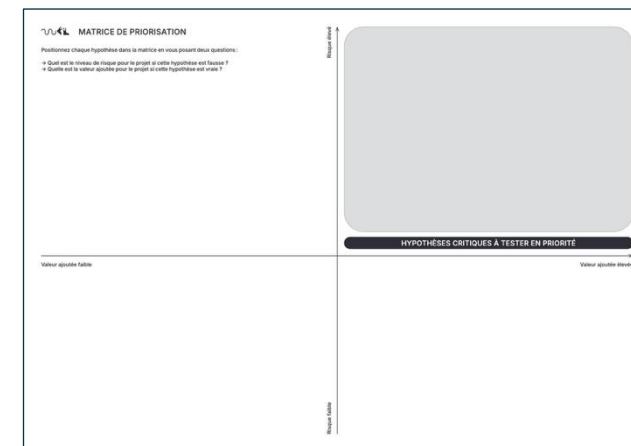
Cartes équipiers



Plateau de jeu



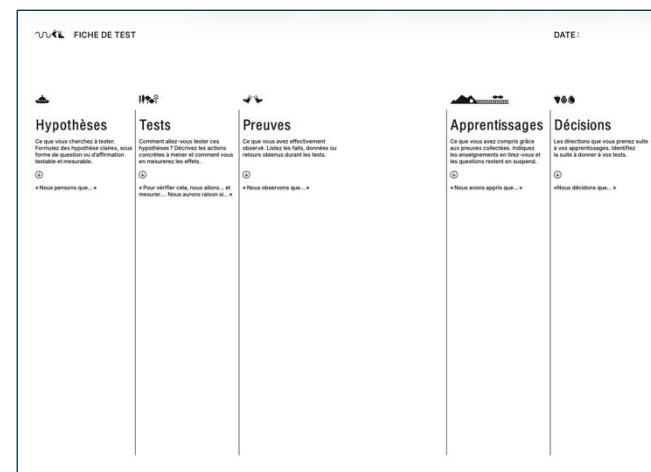
Matrice de priorisation

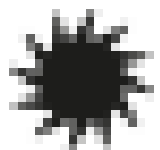


Cartes question

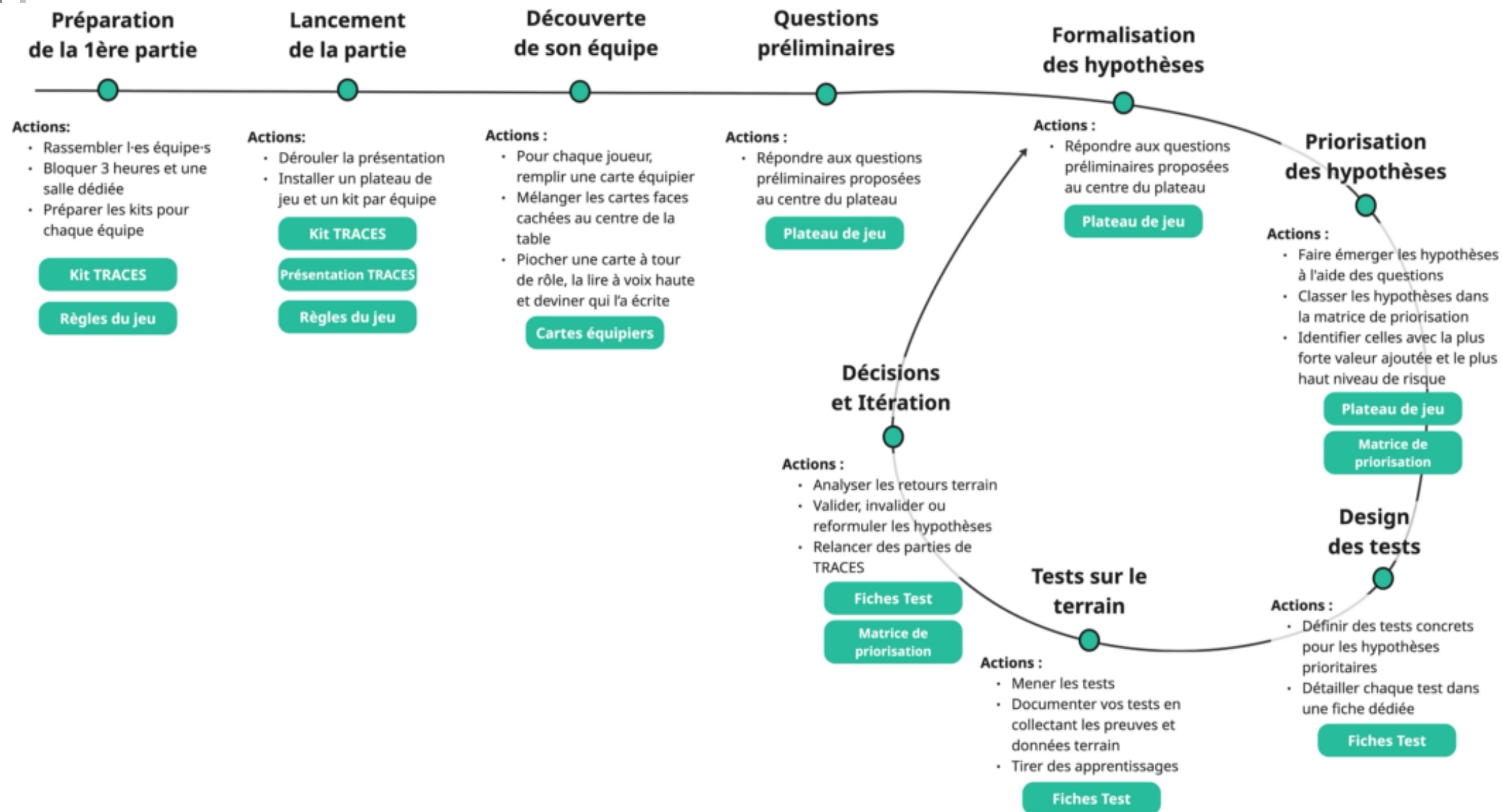


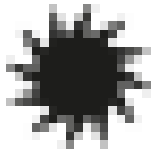
Fiches test





Le parcours usager





Rassembler et découvrir son équipe

~< RÈGLES DU JEU

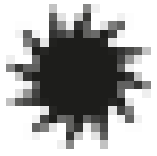
TRACES



est une approche et
de tests avec le questionnement
comme point de départ.

CARTE ÉQUIPIER

* POURQUOI LE PROJET M'INTÉRESSE *



Répondre aux questions préliminaires



Quel est votre modèle de financement ?

Comment générez-vous du revenu ?

Quels sont les coûts pour délivrer de la valeur ?

PLATEAU DE JEU


* DURABLE *
ADAPTABLE

Comment mesurez-vous le succès de votre projet ?

Comment est-ce que votre projet contribue à un monde plus durable ?

Comment positionnez-vous votre projet dans son écosystème ?


* VIABLE *

QUESTIONS PRÉLIMINAIRES

Comment sont prises les décisions ?	À qui devez-vous des comptes ?	Qu'est-ce qui est non-négociable ?
Qui prend les décisions ?	Quels sont selon vous, les incertitudes et les risques ?	Avec qui discutez-vous de votre projet ? Pourquoi eux ?


* DÉSIRABLE *

Qui sont vos usagers/ bénéficiaires ?

Proposer quoi ? Pour répondre à quel besoin ?

Quels contenus est-ce que vous créez pour alimenter la désirabilité de votre projet ?

AVEC QUI ? ↓

Comment est votre équipe ?

Qui sont vos partenaires ?

Qui sont les parties prenantes dans l'écosystème de votre projet ?

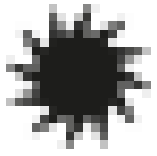
Quelles sont vos activités clés ?

COMMENT ? ↓

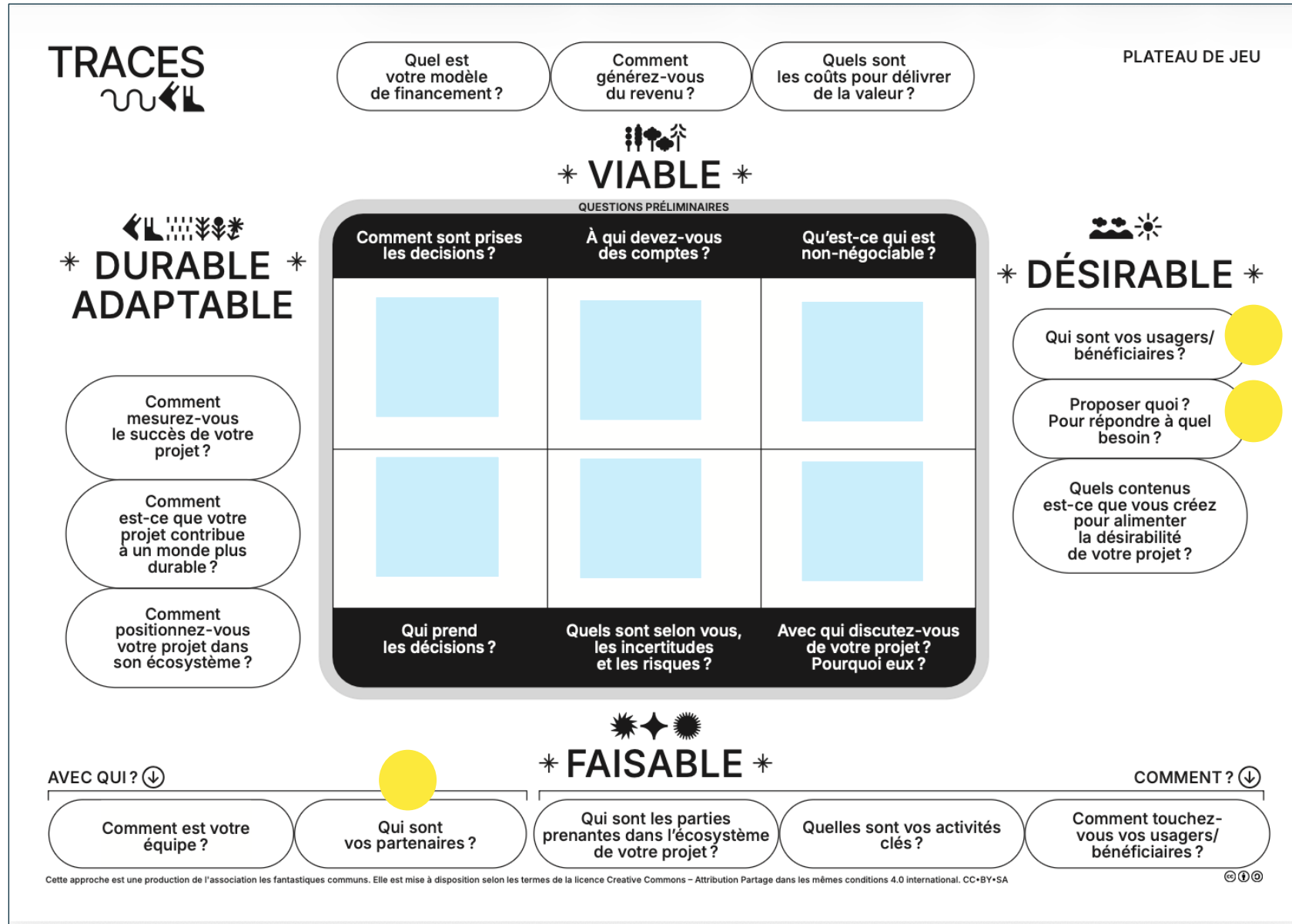
Comment touchez-vous vos usagers/ bénéficiaires ?

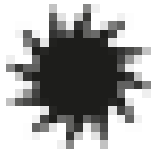
Cette approche est une production de l'association les fantastiques communs. Elle est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons – Attribution Partage dans les mêmes conditions 4.0 International. CC-BY-SA

© ⓘ ⓘ

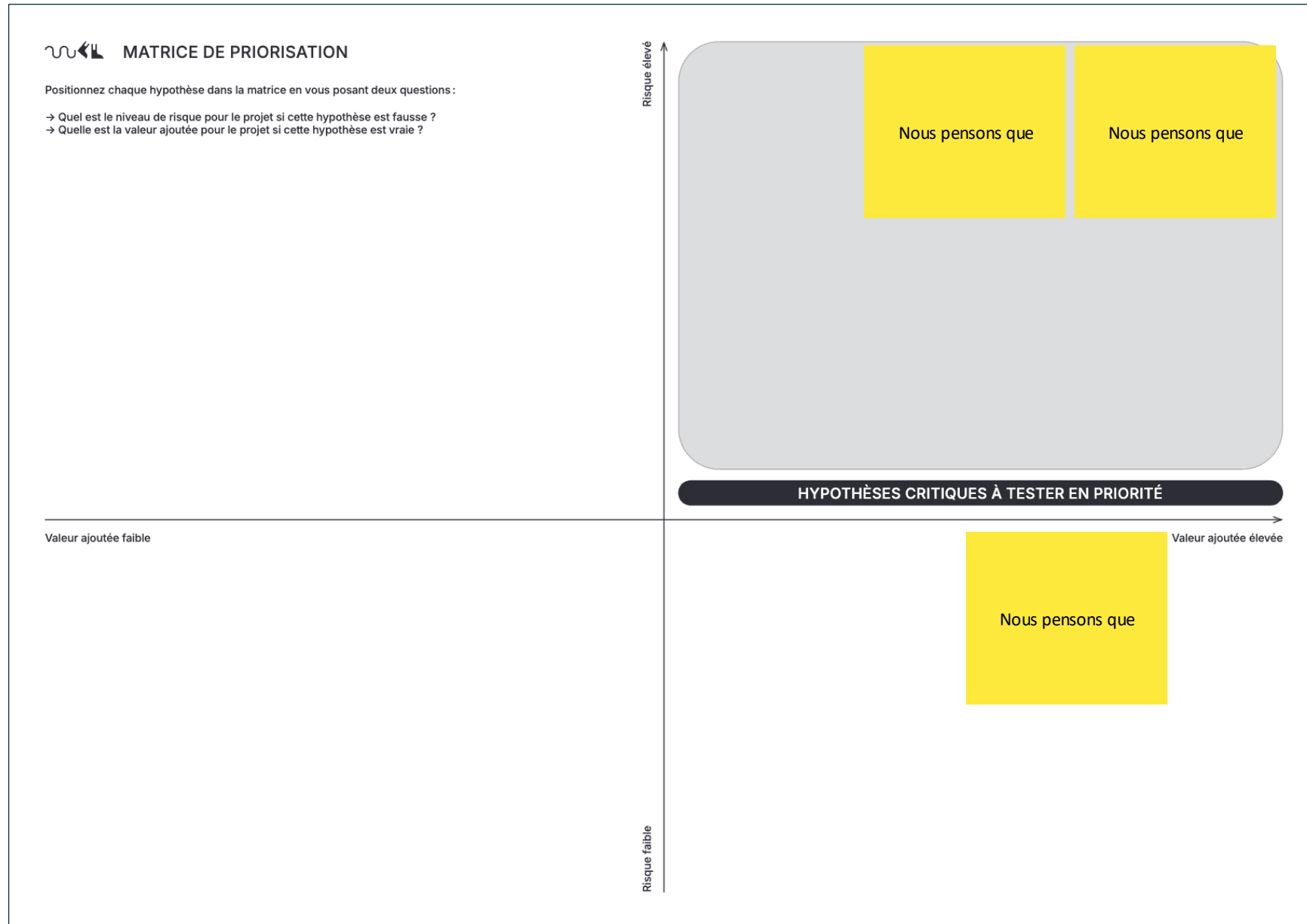


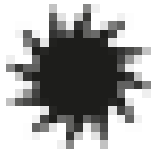
Sélectionner les questions à creuser



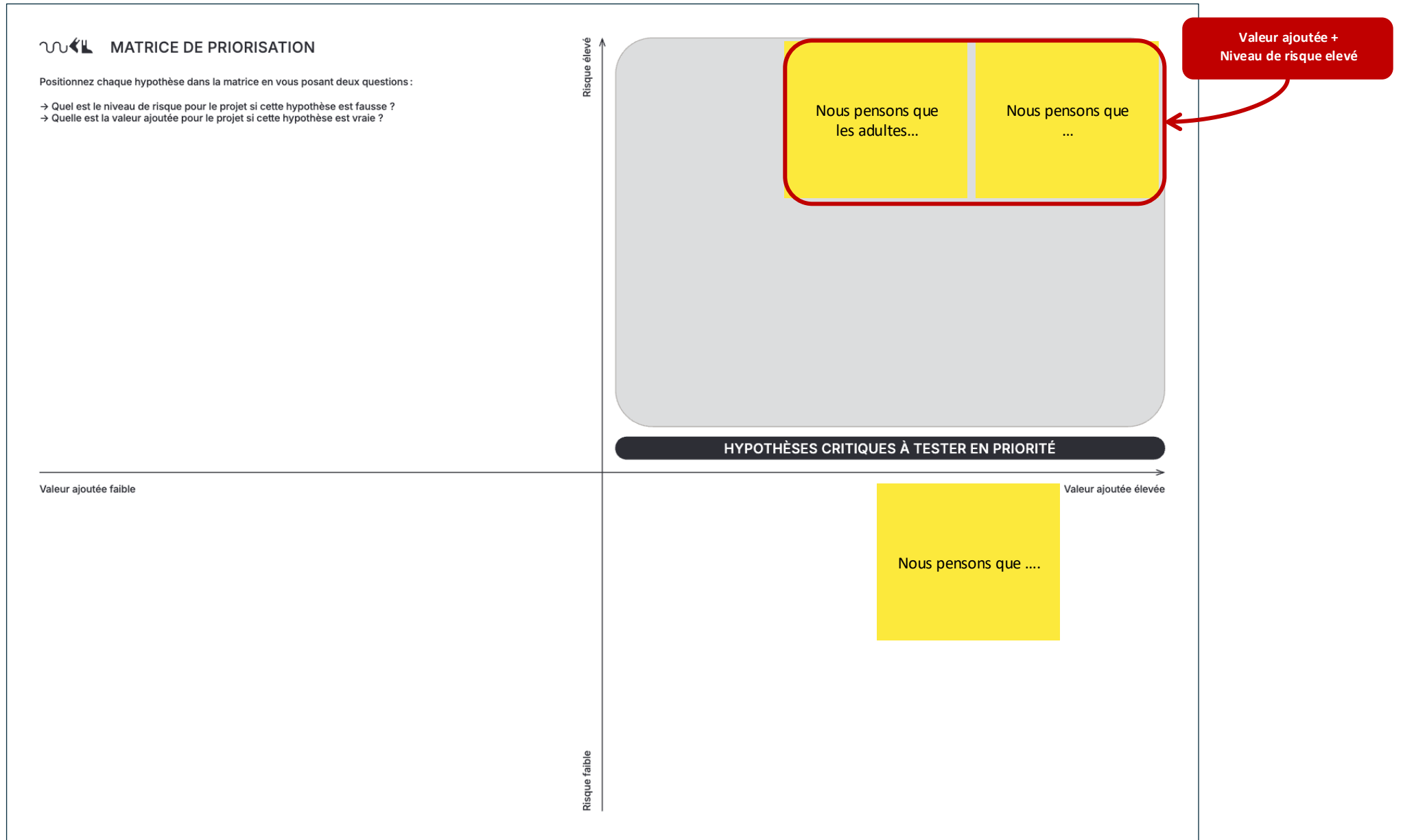


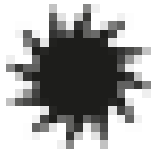
Formalisation des hypothèses et priorisation





Sélectionner des hypothèses à tester en priorité



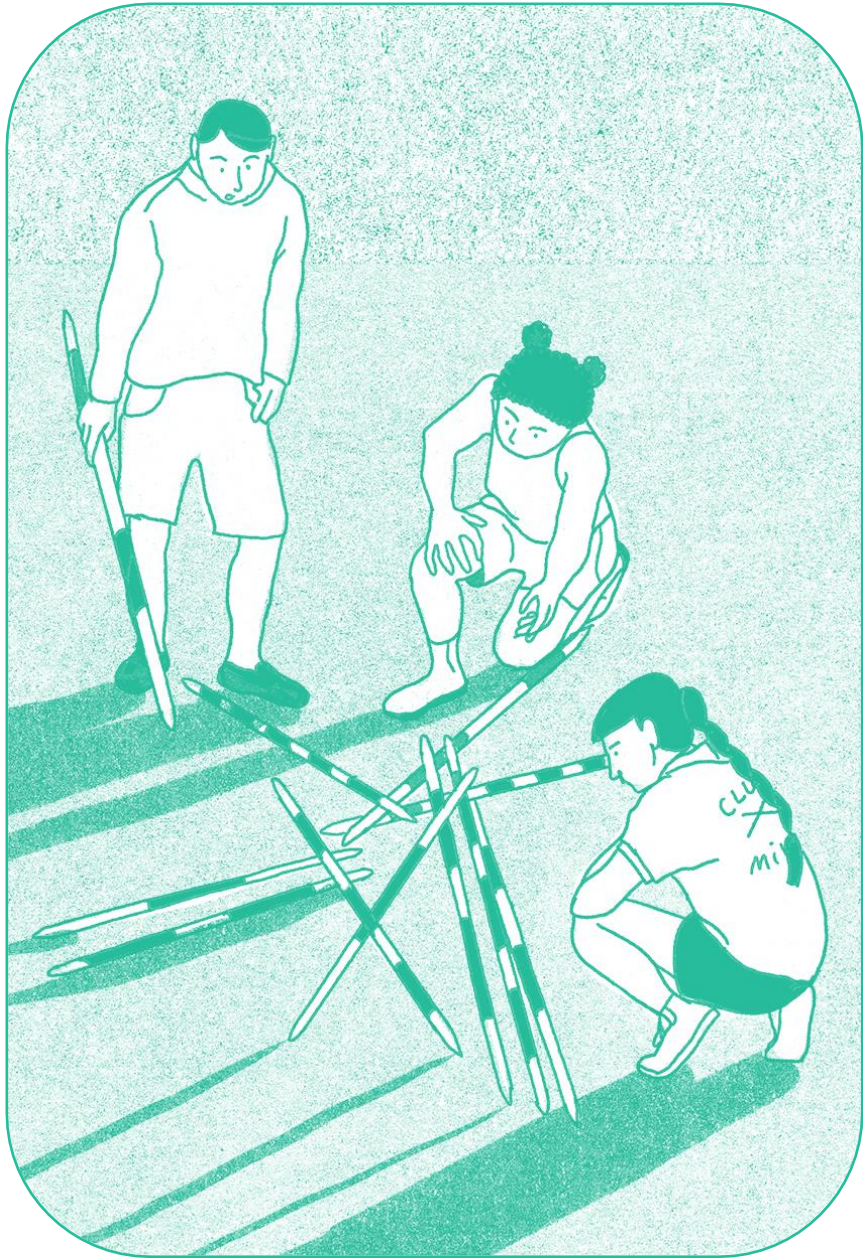


Définir le(s) test(s) pour vérifier chaque hypothèse

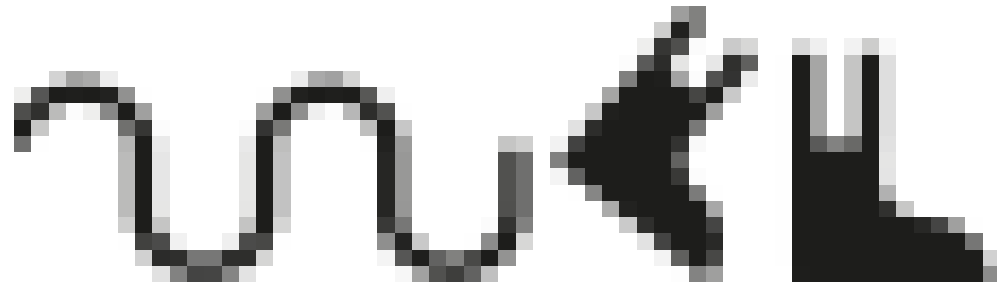
 FICHE DE TEST

DATE :

 Hypothèses Ce que vous cherchez à tester. Formulez des hypothèses claires, sous forme de question ou d'affirmation testable et mesurable.  « Nous pensons que... »	 Tests Comment allez-vous tester ces hypothèses ? Décrivez les actions concrètes à mener et comment vous en mesurerez les effets.  « Pour vérifier cela, nous allons... et mesurer.... Nous aurons raison si... »	 Preuves Ce que vous avez effectivement observé. Listez les faits, données ou retours obtenus durant les tests.  « Nous observons que... »	 Apprentissages Ce que vous avez compris grâce aux preuves collectées. Indiquez les enseignements en tirez-vous et les questions restent en suspend.  « Nous avons appris que... »	 Décisions Les directions que vous prenez suite à vos apprentissages. Identifiez la suite à donner à vos tests.  « Nous décidons que... »
--	--	---	---	--



TRACES



par les fantastiques communs